

# Manusia, lingkungan & Kebudayaan

Desain dan Budaya (DKV120)

Bayu Widianoro

DKV \_ FAD \_ Unika Soegijapranata

# Manusia



- mahluk yang diciptakan untuk mengendalikan dunia & isinya
- Mahluk yang memiliki akal pikiran dan kemauan
- Mahluk yang akan saling bersosialisasi baik dengan sesama manusia ataupun dengan seisi dunia

Bagaimana manusia merespon lingkungannya ?



# Manusia merespon lingkungan berdasar Teori Etika Lingkungan Hidup

- **Antroposentrisme**
- **Biosentrisme**
- **Ekosentrisme**
- **Deep Ecology**

# Antroposenstrisme

- (antropos=manusia) adalah suatu pandangan yang menempatkan manusia sebagai pusat dari alam semesta.
- antroposenterisme adalah pemanfaatan terhadap lingkungan hidup harus tunduk pada kepentingan manusia.
- Lingkungan hanya memiliki nilai instrumental, sebagai obyek eksploitasi, eksperimen untuk kepentingan manusia.



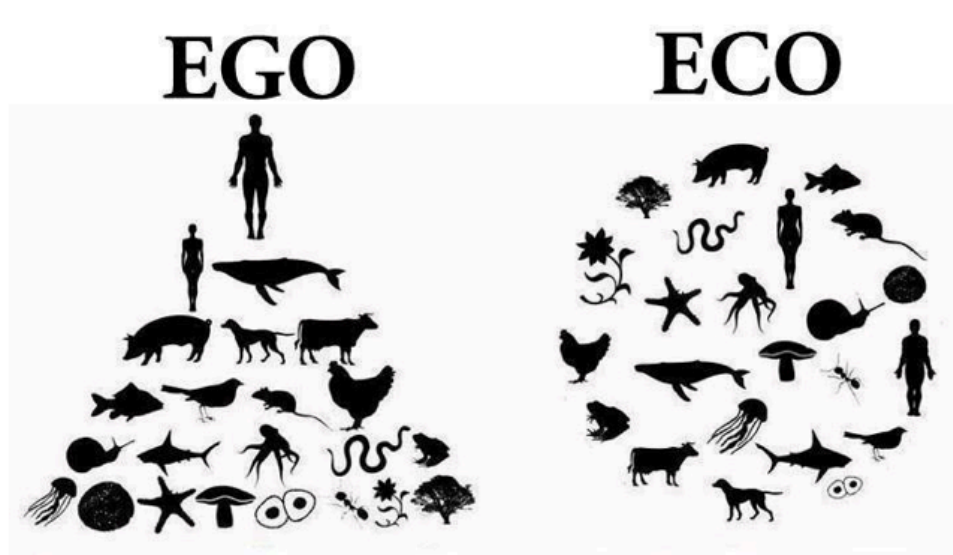
# Biosentrisme

- merupakan suatu pandangan yang menempatkan alam sebagai yang mempunyai nilai dalam dirinya sendiri, bukan tergantung pada manusia.
- Manusia hanya merupakan salah satu bagian dari alam



# Ekosentrisme

- merupakan perluasan dari bisentrisme. Biosentrisme menekankan komunitas biologis yang hidup, sedangkan ekosentrisme memberikan perhatian pada komunitas biologis yang hidup dan mati
- Air, udara, cahaya, tanah dan lain sebagainya sangat menentukan kualitas komunitas biologis





# *Deep Ecology*

- disebut sebagai *ecosophy*, yang berarti kearifan mengatur hidup selaras dengan alam sebagai sebuah rumah tangga dalam arti luas.
- *Deep Ecology* menganut prinsip *biospheric egalitarianism*, yaitu pengakuan bahwa semua organisme dan makhluk hidup adalah anggota yang sama statusnya dari suatu keseluruhan yang terkait sehingga mempunyai martabat yang sama





- Bagaimana kita harus bersikap?
- Bagaimana Desainer harus menerapkan keilmuannya ?
- Bagaimana sikap yang harus dilakukan desainer dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi?
- Bagaimana DESAINER KOMUNIKASI VISUAL bergerak di dalam kondisi saat ini?

## 16 SUBSEKTOR EKRAF

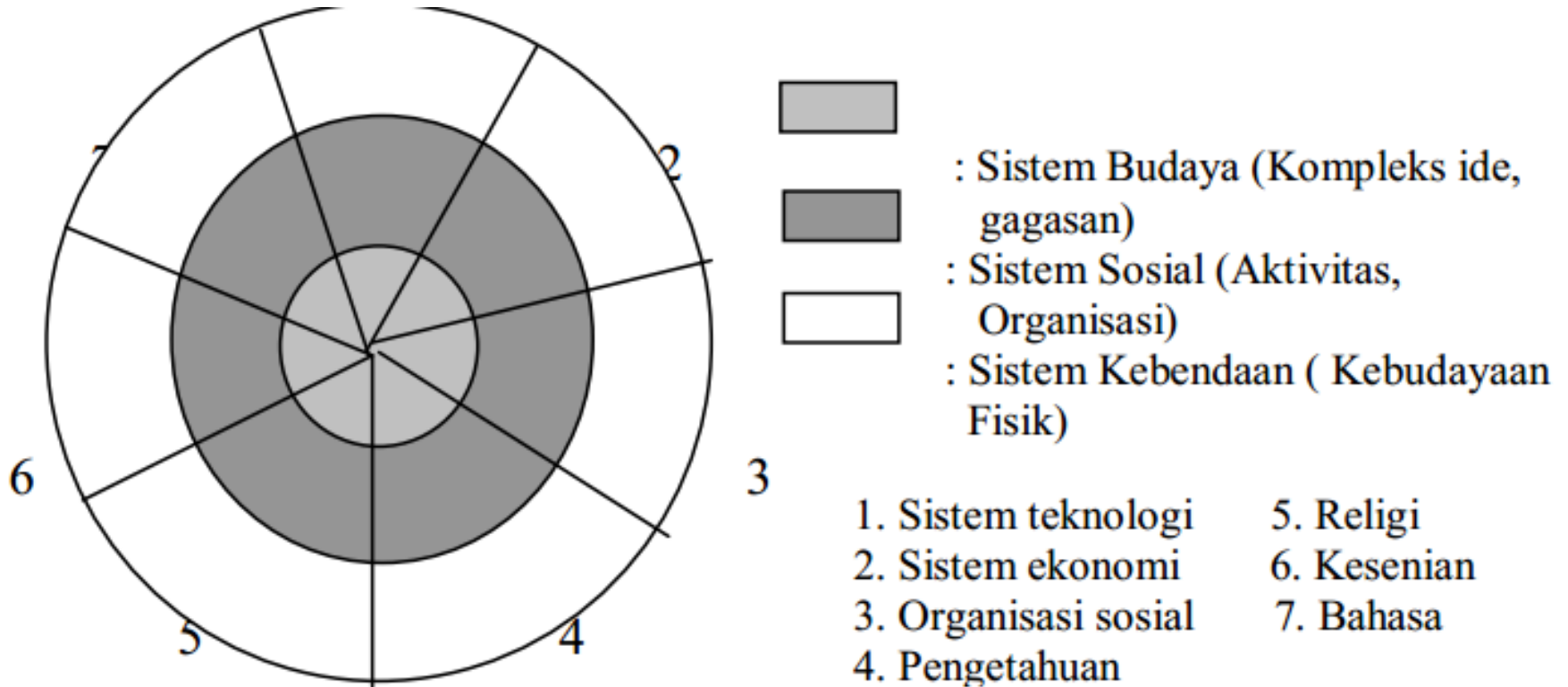


Apakah KOMUNIKASI VISUAL  
benar-benar  
merupakan hal baru  
dalam pelestarian alam  
& pengembangan Budaya  
??





# Kerangka KEBUDAYAAN



TAHAP MITIS	TAHAP ONTOLOGIS	TAHAP FUNGSIONAL
-------------	-----------------	------------------

SM	1700		1900	1970
LOGIKA	Rasionalisme logis	Rasionalisme Empiris	Rasionalisme Kritis	Rasionalisme digital
TEKNOLOGI (Roda)	Kinetik	Mesin Uap	Elektronika	Digital
ESTETIKA (Mimesis)	Romatik Baroque Rokoko	Impresionisme	Medernisme	Postmodern



# Tiga tahap perkembangan Kebudayaan

- **Tahap Mitis**

Manusia dibawah kekuatan alam sekitar termasuk di dalamnya kekuatan gaib

- **Tahap Ontologis**

Sikap manusia yang tidak lagi berada dalam kekuatan alam sekitar

- **Tahap Fungsional**

Manusia membuat relasi baru dengan dunia sekitarnya

# MITIS / MISTIS

- Sebagai tahapan pertumbuhan kebudayaan dimana **pemikiran manusia** yang masih dipengaruhi oleh **kekuatan alam sekitar** (termasuk kekuatan GAIB)
- Semua pemikiran didasarkan pada MITOS

# Mitos

- Merupakan salah satu wujud penyerahan diri manusia pada objek-objek diluar dirinya
- Dimunculkan karena berpikir logis belum dapat ditangkap oleh banyak manusia
- Sehingga diperlukan sebuah “PEMBATAS” supaya manusia tidak melakukan sesuatu yang dipandang dapat merugikan pihak lain.



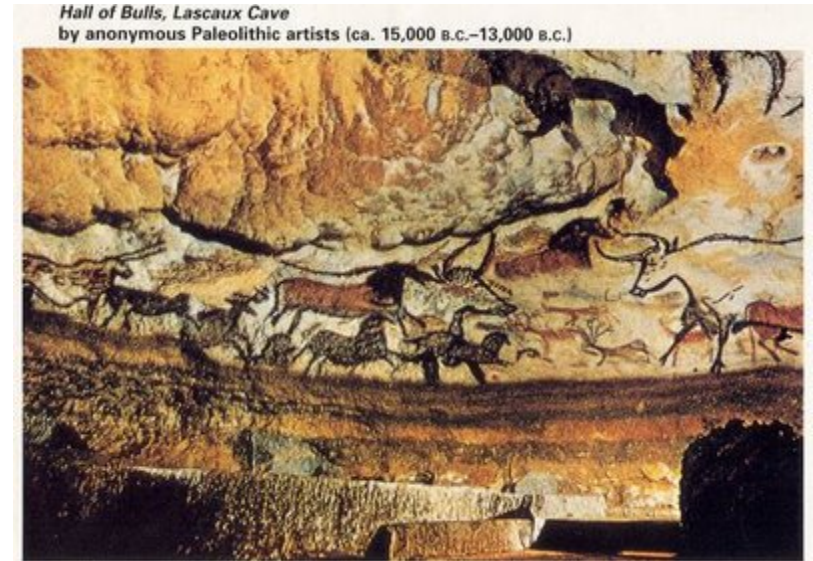
# FUNGSI MITOS

## 1. Fungsi Penyadaran

Manusia menyakini  
terdapat kekuatan di luar

Dirinya, sehingga

Manusia memperoleh penjelasan  
tentang bentuk-bentuk kekuatan  
tersebut





## 2. Fungsi Edukasi

Melalui mitos seseorang dapat belajar dari masa lampau yang relevan dengan kekinian



### 3. Fungsi Kognisi

Manusia memperoleh penjelasan yang memuaskan tentang hakekat sesuatu





Memahami Desain pada era Mitis harus memahami **sistem simbol** yang dikembangkan pada era tersebut.

Simbol dapat berbentuk **visual** maupun **verbal**.

Desain lebih banyak merupakan **simbol-simbol visual**.



# ONTOLOGIS



- Manusia mulai untuk melihat sesuatu sebagai hal yang diperlukan untuk kebutuhannya
- Melihat pada yang ADA (kelihatan)
- Muncul berbagai desain yang didasarkan pada segi eksistensi

- Desain dan seni menjadi satu wahana dalam aktivitas ritual
- Nilai karya tidak pada tataran estetikanya tetapi pada kadar relegiusitasnya.
- Menakar kualitas karya harus melihat konteks dari karya yang bersangkutan dan bukan lagi sebatas persembahan kepada yang tidak kelihatan
- Desain / produk yang muncul lebih didasarkan pada kebutuhan masyarakat awam.



# Tahap FUNGSIONAL

- Merupakan sebuah Era dimana budaya dalam membuat desain sudah didasarkan pada fungsi yang akan diemban oleh hasil desain yang dibuat
- Dalam tahapan ini bentuk yang dibuat sudah dipengaruhi bukan hanya keindahan bentuk, tetapi juga fungsi yang harus dipenuhi seperti
  - Ekonomis, ergonomis, status sosial dan lain sebagainya



- Desain dilihat dari fungsi sosial pada masyarakat pendukungnya.
- Pemahaman budaya dari masyarakat pendukungnya akan mampu melihat peran desain secara lebih objektif
- Dalam hal ini sebuah karya DESAIN juga menjadi salah satu penanda KEMAJUAN BUDAYA pada sebuah area / daerah / wilayah



**LAND ROVER'S LEGENDARY OFF-ROADER**



**MIKE GOULD**



- Pemahaman terhadap SIMBOL pada sebuah karya desain akan lebih memudahkan seseorang untuk meninjau sebuah karya secara **holistik**
- Terlebih untuk kebutuhan saat ini, dimana bahasa simbol menjadi sesuatu yang sangat mudah untuk diinterpretasikan menjadi berbeda saat diterapkan pada kultur yang berbeda





# Tugas diskusi kelompok

- Perhatikan desain yang ada di sekitar anda
- Cari 5 buah obyek untuk masing-masing kelompok
- Analisislah masukke dalam kategori mana di dalam
  - Teori lingkungan hidup dan
  - Tahapan budaya yang mana
- Sampaikan alasan apa yang membuat kelompok anda menyatakan demikian (tunjukkan bukti apa yang memperkuat hal tersebut)



# Siapkan dalam bentuk

- Laporan tertulis dengan isi :
  - Latar belakang - tujuan - pendataan lapangan - analisis - kesimpulanformat ukuran A4
- Media presentasi
  - Dalam bentuk PDF atau PPT atau Keynote

Dikirim ke email :

[widibayu10@gmail.com](mailto:widibayu10@gmail.com)

Dengan judul file : tugas 1 Desbud \_  
19.L1.xxxx (NIM salah 1 anggota)

Judul email : DesbudG21920

